

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses usaha manusia yang sadar akan kemanusiannya dalam membimbing, melatih, mengajar dan menanamkan nilai-nilai dan pandangan hidup kepada generasi muda agar menjadi manusia yang lebih baik dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia. Dalam Dictionary of Education menyatakan bahwa Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemapuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, di mana ia hidup, proses sosial di mana orang diharapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah). Sehingga ia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individual yang optimal (Dikti, Ditjen dalam IKIP Semarang, 1991:2)

Peranan penting pendidikan membuat pemerintah beberapa kali mengubah kurikulum untuk memperbaiki kurikulum sebelumnya. Kurikulum sebagai ujung tombak pendidikan perlu dipahami oleh segenap jajaran pendidikan. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang menjadi pokok perbincangan dari pergantian kurikulum KTSP sebelumnya. Pergantian kurikulum 2013 tersebut sangat berpengaruh terhadap dunia pembelajaran baik pada pendidik maupun peserta didik. Didalam pembelajaran kurikulum 2013, pendidik berkesulitan dalam hal penilaian dan

disamping itu juga peserta didikpun belum memahami secara keseluruhan pembelajaran yang dipetakan dalam tema. Kurikulum sebagai suatu rencana dan sejalan dengan rumusan kurikulum menurut undang-undang pendidikan kita yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan sisitem pendidikan harus benar-benar di pahami oleh pendidik agar tujuan dari pendidikan dapat terlaksana dengan baik.

Kurikulum 2013 dengan pendekatan *tematik integrative*, dalam pembelajaran guru di tuntut untuk mampu menyampaikan pembelajaran dengan menarik, menyenangkan dan membentuk peserta didik berfikir kritis. Proses pembelajaran yang menyenangkan pada kurikulum 2013 menjadi salah satu faktor yang menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 memiliki ciri yang khas yang membedakan dari kurikulum sebelumnya yakni terdapat muatan pembelajaran yang dileburkan menjadi satu kesatuan utuh kedalam tema dan terpecah menjadi subtema. Misalkan pada tema 9 kayanya negeriku terdapat muatan yang digabungkan yaitu muatan IPS dan muatan Bahasa Indonesia. Kedua muatan tersebut merupakan muatan yang saling berkesinambungan.

Susanto (2016: 138) menyatakan bahwa muatan IPS adalah merupakan salah satu mata pelajaran dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, dan antropologi. Dengan demikian proses pembelajaran mengajar dari berbagai aspek pembelajaran IPS di SD di tuntut untuk dapat memberikan pemahaman, penjelasan yang bermakna bagi siswa. Sedangkan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran

dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam menempuh pendidikan. Di dalam Bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara (Murtono, 2010: 2).

Dalam pembelajaran 2013, kedua muatan tersebut tidak hanya terpaku pada bahan bacaan yang hanya dihafalkan saja, tetapi dapat juga dikembangkan lagi dengan mengasah kemampuan berfikir peserta didik melalui belajar dari pengalaman maupun yang ada disekitar lingkungan. Guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengemas materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pembelajaran pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia agar tidak monoton dan lebih bervariasi dapat juga diterapkan berbagai macam model pembelajaran. Tujuan dari menggunakan model pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus dengan mata pelajaran yang disampaikan guru. Kegiatan pembelajaran tema 1 Indahnya Kebersamaan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia bila dikaitkan dengan model pembelajaran yang akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih berkesan dibenak peserta didiknya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 01 Sengonbugel, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Setelah di kaji

lebih lanjut, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas kurang menyenangkan. Sehingga menjadikan peserta didik pasif dan belum mengembangkan kemampuan berfikirnya. Model pembelajaran yang belum dikuasai oleh guru menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang begitu menarik. Ditambah lagi dengan penuturan oleh beberapa peserta didik yang menyatakan bahwa mereka masih kurang paham dengan materi yang diajarkan. Selama proses pembelajaran berlangsung pada muatan IPS dan muatan Bahasa Indonesia, guru tidak menggambarkan secara nyata materi yang disampaikan sehingga aktivitas peserta didik tidak lain hanya mendengarkan, membaca dan menghafalkan materi saja.

Dari permasalahan yang ditemukan, peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model *Role Playing* pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik berperan menjadi orang lain, suasana belajar menjadi meriah dan menyenangkan. Peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model *Role playing* karena model *Role playing* salah satu model yang cocok untuk digunakan dalam praktik berperan untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi. Pembelajaran dapat dikelola dengan baik oleh guru dengan menyetting pembelajaran semenarik mungkin berkaitan dengan materi pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia Tema 1 Indahnya Kebersamaan. Penilaian dalam model *Role Playing* diharapkan peserta didik lebih memahami materi tema 1 Indahnya Kebersamaan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model *Role playing* terbukti dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa karena model tersebut telah di terapkan dalam penelitian yang di lakuka oleh Gagarumus (No 1, Vol 4) Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesi Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Dongala. Metode dalam pembelajaran sangat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Di kelas V SDN No. 1 Bou, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPS terutama paa materi Macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Maka perlu penggunaan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa yang salah satunya adalah dengan penggunaan metode *Role Playing*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, melalui metode *Role Playing* di kelas V SDN No.1 Bou. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 42 orang siswa yang terdiri dari 23 laki-laki dan 19 perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi hasil belajar siswa yang diambil dari pemberian soal tes pada akhir siklus, dengan perolehan hasil tes siklus I nilai rata-rata 60,95 dan ketuntasan 71,42%, siklus II mencapai nilai rata-rata 78,21 dan ketuntasan 95,23%. Dari pernyataan tersebut membuat peneliti sangat yakin untuk menerapkan model *role playing* untuk menyelesaikan masalah pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial dalam materi kegiatan ekonomi pada kelas IV SDN 01 Sengonbugel.

Berdasarkan uraian diatas, Tema 1 Indahnya Kebersamaan kelas IV di SDN 01 Sengonbugel lebih sesuai jika diterapkan dengan model *Role Playing*, maka peneliti tertarik mengkaji permasalahan tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui model *role playing* pada Tema Indahnya Kebersamaan SDN 01 Sengonbugel.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada tema Indahnya Kebersamaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia di SDN 01 Sengonbugel?
2. Bagaimanakah penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan guru pada siswa kelas IV pada tema Indahnya Kebersamaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia di SDN 01 Sengonbugel?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada tema Indahnya Kebersamaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia di SDN 01 Sengonbugel.

2. Mendeskripsikan penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan ketrampilan guru pada siswa kelas IV pada tema Indahnya Kebersamaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia SDN 01 Sengonbugel.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada bidang pendidikan baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini supaya dapat menambah pengetahuan terhadap pendekatan teoritis dan strategi pembelajaran melalui model pembelajaran *role playing* pada tema indahny kebersamaan untuk meningkatkan hasil belajar sisiwa pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

1.4.2 Manfaat praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini meliputi:

1. Manfaat bagi Guru
 - a. Memberikan pedoman dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif, khususnya dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
 - b. Mengembangkan pembelajaran yang menarik dengan model *rolr playing*.

2. Siswa

- a. Membantu siswa kelas IVA dalam memahami konsep materi mengenai Tema Indahnya Kebersamaan serta dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam bertanya dan aktif selama mengikuti proses pembelajaran
- b. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui model pembelajaran *role playing* pada Tema Indahnya Kebersamaan.

3. Sekolah

- a. Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah
- b. Memberikan masukan yang bermanfaat dari penerapan model pembelajaran *role playing* untuk pertimbangan dalam melaksanakan Tema Indahnya Kebersamaan

1.5 Ruang Lingkup Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 01 Sengonbugel kecamatan mayong Kabupaten Jepara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 01 Sengonbugel yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 15 perempuan. Objek penelitian yang dipilih adalah muatan IPS dan muatan Bahasa Indonesia pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa dan Subtema 2 Kebersamaan dalam keberagaman pada pembelajaran 1, 3 dan 5. Sedangkan variabel yang telah diteliti dalam penelitian ini yaitu meliputi variabel terikat hasil belajar dan variabel bebas yaitu model *role playing* pada siswa kelas IV tema indahny kebersamaan

1.6 Definisi Oprasional

1.6.1 Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok-kelompok kecil yang tiap anggota kelompok 4-5 orang siswa secara merata. Di dalam pembelajaran ini guru menyajikan pembelajaran dengan menjelaskan materi terlebih dahulu kepada siswa kemudian memberikan penjelasan cara bermain yang akan di apikasikan oleh siswa sesuai dengan tokoh yang didapatkan pada materi. Langkah-langkah model pembelajaran *Role playing* adalah sebagai berikut: (1) Guru menyusun dan meyiapkan sknariyo yang akan di tampilkan. (2) Guru membentuk kelompok siswa yng beranggotakan 5 orang siswa. (3) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai. (4) Guru memanggil siswa yang sudah di tunjuk untuk menampilkan skenariyo yang sudah di persiapkan. (5) Semua siswa duduk secara berkelompok dan memperhatikan skenariyo yang sedng diperagakan. (6) Masing-masing dari kelompok di suruh untuk menyimpulkan permasalahan yang sudah di tampilkan.

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perolehan nilai peserta didik selama menempuh kegiatan belajar meliputi aspek sikap, pengetahuan keterampilan. Aspek sikap, kegiatan dari siswa diukur dengan instrumen observasi. Aspek pengetahuan diukur dengan soal tes, aspek keterampilan diukur dengan unjuk kerja.

1.6.3 Keragaman Budaya Bangsaku

keragaman adalah suatu kondisi dalam masyarakat di mana terdapat perbedaan-perbedaan dalam berbagai bidang, terutama suku bangsa dan ras, agama dan keyakinan, budaya idiologi, serta situasi ekonomi dan keragaman sosial.

1. Suku Bangsa dan Ras

Suku bangsa yang bertepatan diwilayah Indonesia dari sabang sampai merauke sangat beragam. Adapun perbedaan ras muncul karena adanya pengelompokan besar manusia yang memiliki ciri-ciri biologis lahiriah yang sama seperti rambut, warna kulit, warna mata.

2. Agama

Agama yang berarti ikatan yang harus dipegang dan dipatuhi oleh manusia. Ikatan yang dimaksud adalah suatu kekuatan yang lebih tinggi dari manusia dari kekuatan gaib yang tidak bias ditangkap oleh panca indra, namun mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan manusia dalam kehidupannya sehari-hari.

3. Budaya

Segala kekuatan dan aktivitas manusia untuk mengubah dan mengolah alam.

4. Situasi ekonomi

Sebagian Negara berkembang ekonomi adalah salah satu sorotan atau perhatian yang terus ditingkatkan, namun pada umumnya masyarakat kita

berada di golongan ekonomi menengah kebawah. Hal ini dapat menjadi pemicu adanya kesenjangan yang tak dapat di hindari lagi.

5. Kesenjangan sosial

Mayarakat Indonesia merupakan masarakat yang majemuk dengan bermacam tingkat, pangkat, dan strarta sosial yang hirarki, hal ini dapat dilihat dan dirasakan dengan jelas dengan adanya penggolongan orang.

1.6.4 Gagasan pokok dan Gagasan pendukung

1. Gagasan pokok atau ide pokok adalah kalimat yang berisi inti dari sebuah bacaan yang terletak di awal paragraf.
2. Gagasan pendukung yaitu kalimat-kalimat yang menjelaskan atau menjabarkan lebih lanjut ide pokok atau kalimat utama yang terdapat didalam kalimat tersebut.

